



Le grand jeu
des questions
et des réponses

Quiz

pour enfants
et adultes

Espace

Plus de 1.000 questions
intéressantes sur le thème
de l'« Espace »

995-2314

RÈGLE DU JEU

Nombre des joueurs:	2 – 12
Âge:	à partir de 6 ans, adultes
Rédaction:	Michael Rüttinger
Graphisme et conception:	Bernd Dümler/M. Rüttinger
Inhalt:	1 carte du jeu, 110 cartes avec plus de 1 000 questions, 1 boîte à fiches, 48 jetons Connaissances, 6 pions, 1 dé, 1 règle du jeu

Remarque: Avant de jouer, détacher, avec précaution, les fiches intercalaires des feuilles pointillées et les placer dans la boîte à fiches ! (voir l'illustration figurant à la fin de la règle du jeu !)

PRÉPARATION DU JEU

Monter la boîte à fiches. Les 110 cartes sont classées en 8 catégories et placées dans la boîte à fiches. Les vignettes colorées en haut des cartes et marquées d'un symbole permettent un classement aisé. Les fiches intercalaires se placent avant les cartes de la catégorie correspondante. Leur taille étant supérieure à celle des cartes questions - réponses, elles permettent un repérage rapide des différentes catégories. Chaque joueur (avec plus de 6 joueurs, des équipes sont formées) reçoit un pion qu'il place, au départ, sur la grande case située au centre du jeu.

Ensuite, les jetons Connaissances sont triés en fonction de leur couleur. Placer autant de jetons de chaque couleur sur le bord du jeu qu'il y a de joueurs (entre 2 et 6). Les jetons d'une couleur sont placés à côté de la case de la même couleur, marquée du symbole de la catégorie concernée et située sur le cercle extérieur du jeu. Chaque case de couleur correspond à une catégorie.

Les symboles graphiques figurant sur la carte du jeu constituent une aide supplémentaire dans la reconnaissance des catégories.

leur affectation est la suivante :

♁	Terre - bleu foncé	x 14	cartes	+ 6	pièces	Bleu Foncé
♀	Venus - vert	x 14	"	+ 6	"	Vert
♄	Saturne - gris	x 14	"	+ 6	"	gris
♂	Mars - rouge	x 14	"	+ 6	"	Rouge
♃	Jupiter - bleu ciel	x 13	"	+ 6	"	Bleu ciel
♁	Mercure - jaune	x 14	"	+ 6	"	Jaune
☉	Soleil - orange	x 14	"	+ 6	"	orange
☾	Lune - violet	x 13	"	+ 6	"	Violet.

Enfin, chaque joueur lance le dé.

Le joueur qui obtient le plus grand chiffre ouvre le jeu.

BUT DU JEU

Il s'agit en premier lieu, bien sûr, de prouver ses connaissances ou de les élargir... Parallèlement, chaque joueur se bat pour répondre correctement aux questions et pour gagner aussi rapidement que possible les 8 jetons Connaissances de différentes couleurs.

Le gagnant est le premier joueur qui y parvient.

DÉROULEMENT DU JEU

Lancer du dé, déplacement du pion et tirage d'une carte

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion d'autant de cases que le chiffre affiché par le dé et dans la direction qu'il veut. Si son pion se retrouve sur un case marquée d'un symbole, son voisin de gauche tire la première carte question de la catégorie correspondante de la boîte à fiches.

Quelle question sera posée?

Il y existe deux sortes de cartes – les cartes illustrées et les cartes sans illustration.

Une carte illustrée contient 6 questions réparties sur le recto et le verso de la carte. La question illustrée correspond toujours à la 6^{ème} question. Une carte sans illustration comporte 6 questions au recto et 6 questions au verso.

Le joueur qui a tiré la carte doit tout d'abord (dans le cas d'une carte sans illustration) se décider pour une des deux faces de la carte.

(dans le cas d'une carte illustrée, cela n'est pas nécessaire !)

Ensuite, le joueur questionné lance le dé et détermine ainsi quelle question lui sera posée. S'il obtient un « 1 », la première question lui sera posée. S'il obtient un « 2 », ce sera la deuxième question etc.

Pour les cartes sans illustration, les réponses figurent sur la même face, sous la ligne. Pour une question illustrée, la réponse se trouve au dos et en bas de la carte concernée.

Si des adultes jouent avec des enfants, il est possible de s'accorder sur le fait qu'un enfant qui n'a pas réussi à répondre à la question posée, peut relancer le dé pour une autre question (également d'une autre carte). Cela n'est pas possible pour les adultes!

Si le joueur répond correctement à la question (si le sens est correct, la réponse est considérée comme juste), il peut rejouer, c'est-à-dire, relancer le dé, déplacer son pion et éventuellement répondre à une question etc. (particulièrement chez les joueurs doués, il est possible de s'accorder sur le fait qu'après, au plus, trois réponses correctes, c'est au tour du joueur suivant de jouer)

Si la réponse est fausse ou si le joueur ne répond pas, c'est automatiquement au tour du joueur suivant de jouer.

Important: Une fois répondu à la question posée (correctement ou non, cela n'a pas d'importance), la carte est replacée dans la boîte à fiches et ce en dernière position dans la catégorie correspondante. De ce manière, les questions sont sans cesse renouvelées.

Quand un joueur remporte-t-il un jeton Connaissances?

Pour remporter un jeton Connaissances, deux conditions doivent être remplies :

1. Le pion du joueur doit se trouver sur une des cases colorées et marquées d'un symbole du cercle extérieur.
 2. Le joueur doit répondre correctement à la question qui lui est posée.
- Si les deux conditions sont remplies, le joueur remporte un jeton de la couleur correspondante à celle de la case sur laquelle il se trouve et à la question à laquelle il a répondu.

Important: Un joueur ne peut remporter qu'un seul jeton par catégorie, même si, s'étant trouvé sur la case marquée du symbole correspondant et située sur le cercle extérieur, il a répondu plusieurs fois correctement à la question posée.

Bien entendu, le joueur doit également répondre aux questions posées lorsqu'il se trouve sur une case marquée d'un symbole qui n'est pas située sur le cercle extérieur. Dans ce cas, toutefois, le joueur ne remporte aucun jeton.

FIN DU JEU

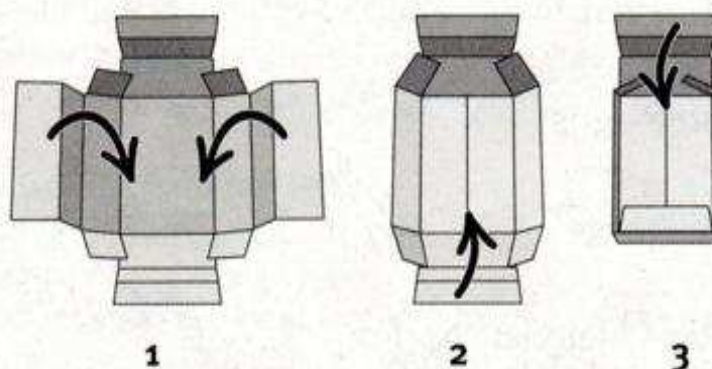
Dès qu'un joueur possède les 8 différents jetons Connaissances, le jeu est terminé. Le joueur en question a gagné.

Autres règles importantes

1. Lors du déplacement du pion, il est possible de passer par la grande case centrale mais uniquement en ligne droite cependant ! Dans la case centrale, il n'est pas possible de changer de direction.
2. Une carte doit être tirée après chaque lancer du dé et ce même si le joueur tombe sur une case qui ne lui convient pas à ce moment.
3. Lorsque le joueur se trouve sur une case sans symbole ou sur la grande case centrale, aucune question n'est posée. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Remarque: Le nombre de cartes diffère selon la catégorie.

Montage de la boîte à fiches:



Nous vous souhaitons, à présent, un agréable divertissement et beaucoup de bonnes réponses avec le Quiz pour enfants et adultes « Espace », un jeu noris!

Notre adresse:
noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38 · 90763 Fürth
www.noris-spiele.de



Prière de conserver l'adresse.
Sous réserve de modification des couleurs et des pièces.n!